

Un ouvrage dirigé  
par Jean-Luc Caron

ÉRIC TRUSKOLASKI

Enseignant spécialisé

CYCLE 2

AIDER L'ÉLÈVE  
À ENTRER EN  
**LECTURE**

Conscience phonologique  
Discrimination visuelle  
Remédiation  
Maîtrise du langage

**RETZ**

[editions-retz.com](http://editions-retz.com)

# SOMMAIRE

## TRAVAIL EN AUTONOMIE

## CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

Domaine	Fiche	Compétences développées
TRAVAIL EN AUTONOMIE	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide d'un pictogramme, du mot « relie » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne.</li> <li>Appliquer cette consigne en autonomie.</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide d'un pictogramme, du mot « colorie » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne.</li> <li>Appliquer cette consigne en autonomie.</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide d'un pictogramme et du mot « entoure » en gras, comprendre la consigne.</li> <li>Appliquer cette consigne en autonomie.</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide de pictogrammes et des mots « découpe » et « colle » en gras, comprendre la consigne.</li> <li>Appliquer cette consigne en autonomie.</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide de pictogrammes, des mots « barre » et « entoure » en gras et d'exemples, comprendre la consigne.</li> <li>Appliquer cette consigne en autonomie.</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide de pictogrammes, des mots « repasse » et « colorie » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne.</li> <li>Appliquer cette consigne en autonomie.</li> </ul>
	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide de pictogrammes, des mots « relie » et « colorie » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne.</li> <li>Appliquer cette consigne en autonomie.</li> </ul>
	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide de pictogrammes, des mots « coche » et « dessine » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne.</li> <li>Appliquer cette consigne en autonomie.</li> </ul>
	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide d'un pictogramme, du mot « écris » en gras et d'exemples, comprendre la consigne.</li> <li>Appliquer cette consigne en autonomie.</li> </ul>
	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre un code.</li> <li>Appliquer la consigne en autonomie.</li> </ul>
	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre une double consigne : « encadre et entoure ».</li> <li>Différencier les notions de lettres et de chiffres.</li> <li>Appliquer la consigne en autonomie.</li> </ul>
	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre une double consigne : « souligne et trace ».</li> <li>Différencier les notions de lettres et de mots.</li> <li>Appliquer la consigne en autonomie.</li> </ul>
	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre les consignes : « colorie et dessine ».</li> <li>Appliquer les consignes en autonomie.</li> </ul>
	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>Différencier les termes : lignes et colonnes.</li> <li>Comprendre un code.</li> <li>Appliquer la consigne en autonomie.</li> </ul>
	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre les consignes : « découpe et colle ensemble ».</li> <li>Catégoriser une série d'images.</li> <li>Appliquer les consignes en autonomie.</li> </ul>
CONSCIENCE PHONOLOGIQUE	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retrouver mentalement un bruit correspondant à un dessin.</li> <li>Évaluer et classer l'intensité de ce bruit.</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	17	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retrouver mentalement un bruit correspondant à un dessin.</li> <li>Classer ces bruits selon leur genre.</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>Développer une écoute attentive.</li> <li>Repérer la première syllabe d'un mot.</li> <li>Comparer cette syllabe avec celle d'un autre mot.</li> </ul>
	19	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer mentalement un mot en syllabes.</li> <li>Repérer la première syllabe de ce mot.</li> <li>Comparer cette syllabe avec celle d'un autre mot.</li> </ul>

Présentation générale	5
Guide pédagogique	6

Domaine	Fiche	Compétences développées
CONSCIENCE PHONOLOGIQUE	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer mentalement un mot en syllabes.</li> <li>Retrouver les mots qui contiennent une syllabe de référence (« pou » et « poi »).</li> <li>Vérifier un travail exécuté et repérer les erreurs.</li> </ul>
	21	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminer deux syllabes de référence proches (« ro » et « ron »).</li> <li>Décomposer mentalement un mot en syllabes.</li> <li>Repérer quelle syllabe de référence contient ce mot.</li> </ul>
	22	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer mentalement un mot en syllabes.</li> <li>Retrouver dans quelle syllabe se situe un phonème de référence : [o] ou [a].</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	23	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer mentalement les phonèmes d'un mot.</li> <li>Retrouver les mots qui contiennent un phonème de référence : [a] ou [e].</li> </ul>
	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer mentalement un mot en syllabes.</li> <li>Retrouver dans quelle syllabe se situe un phonème de référence : [f].</li> <li>Vérifier un travail exécuté, repérer et corriger les erreurs.</li> </ul>
	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer mentalement un mot en syllabes.</li> <li>Retrouver dans quelle syllabe se situe un phonème de référence : [p] ou [b].</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	26	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer mentalement les phonèmes d'un mot.</li> <li>Repérer les mots qui contiennent un phonème de référence.</li> <li>Classer des mots selon ces phonèmes : [a], [i], [y], [e], [o], [ə].</li> </ul>
	27	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer mentalement les phonèmes d'un mot.</li> <li>Retrouver les mots qui contiennent un phonème de référence : [y].</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	28	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer mentalement les phonèmes d'un mot.</li> <li>Retrouver les mots qui contiennent un phonème de référence : [m].</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	29	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminer deux phonèmes : [m], [p] puis [m], [n].</li> <li>Repérer lequel est contenu dans un mot.</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminer deux phonèmes proches : [s], [z].</li> <li>Repérer lequel est contenu dans un mot.</li> <li>Classer des mots selon ces phonèmes.</li> </ul>
	31	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminer deux phonèmes proches : [g], [k].</li> <li>Repérer les mots qui contiennent l'un de ces phonèmes : [g].</li> </ul>
	32	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminer deux phonèmes : [f], [j] puis [t], [d].</li> <li>Repérer lequel est contenu dans un mot.</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	33	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminer deux phonèmes proches : [f], [v].</li> <li>Repérer lequel est contenu dans un mot.</li> <li>Classer des mots selon ces phonèmes.</li> </ul>
	34	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminer deux phonèmes proches : [y], [u].</li> <li>Repérer lequel est contenu dans un mot.</li> <li>Classer des mots selon ces phonèmes.</li> </ul>
	35	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer un mot en syllabes et en phonèmes.</li> <li>Utiliser la correspondance phonème-graphème pour écrire une lettre ou une syllabe d'un mot.</li> </ul>
	36	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer un mot en phonèmes.</li> <li>Utiliser la correspondance phonème-graphème pour écrire ce mot.</li> </ul>

Domaine	Fiche	Compétences développées
---------	-------	-------------------------

DISCRIMINATION VISUELLE



- 37** • Comparer deux images.  
• Percevoir s'il existe une différence.  
• Comprendre et appliquer un code.
- 38** • Comparer deux séries de formes, de signes ou de lettres.  
• Percevoir s'il existe une différence.  
• Comprendre et appliquer un code.
- 39** • Observer une image modèle.  
• Identifier et reproduire la partie cachée sur une seconde image.
- 40** • Comparer trois images.  
• Percevoir ce qui est commun à ces images.  
• Le dessiner.
- 41** • Comparer deux collections d'images.  
• Repérer le ou les élément(s) manquant(s) dans une des collections.
- 42** • Comparer deux suites d'images.  
• Repérer et indiquer des différences de positions.
- 43** • Comparer deux suites de chiffres ou de lettres.  
• Repérer et indiquer des différences de positions.
- 44** • Se repérer dans une grille.  
• Comparer la position d'éléments dans deux grilles.  
• Identifier une position différente.
- 45** • Repérer le mot écrit deux fois dans une collection.  
• Retrouver ce mot dans une autre collection.
- 46** • Associer un mot à une image.  
• Retrouver le référent dans une suite d'images.
- 47** • Repérer la place d'un mot dans une phrase.  
• Comprendre et appliquer un code.
- 48** • Comparer deux mots d'une même famille.  
• Repérer ce qui a été ajouté à un mot pour constituer l'autre.
- 49** • Comparer deux mots d'une même famille.  
• Repérer ce qui a été enlevé à un mot pour constituer l'autre.
- 50** • Repérer la première lettre d'un mot.  
• Comparer la première lettre de plusieurs mots et trouver celle qui diffère des autres.
- 51** • Repérer les mots d'une phrase.  
• Comparer mot à mot la composition de deux phrases.  
• Retrouver le mot qui a été supprimé dans l'une des phrases.
- 52** • Repérer les mots d'une phrase.  
• Comparer mot à mot la composition de deux phrases.  
• Retrouver le mot qui a été ajouté dans l'une des phrases.
- 53** • Comparer les lettres dans les mots d'une série.  
• Retrouver les deux lettres qui se suivent communes à la série.
- 54** • Comparer les lettres d'un mot à celles des mots d'une série.  
• Retrouver le mot qui possède deux lettres identiques.
- 55** • Comparer les lettres d'un mot référent à celles des mots d'une série.  
• Repérer le mot qui comporte la même suite de lettres que l'ensemble du mot référent.
- 56** • Retrouver des syllabes contenues dans des mots.  
• Classer les mots selon ces syllabes.
- 57** • Comparer la position des lettres dans un mot.  
• Discriminer des suites de deux lettres inversées.  
• Comprendre l'importance de l'ordre des lettres.

Domaine	Fiche	Compétences développées
---------	-------	-------------------------

MAÎTRISE DU LANGAGE



- 58** • Décrire une image.  
• Utiliser le vocabulaire approprié.
- 59** • Identifier deux catégories dans une série d'images (sports et voyages).  
• Classer des images selon ces catégories.  
• Justifier ses choix.
- 60** • Comprendre un vocabulaire spécifique (« colorie, barre, entoure... »).  
• Comprendre et appliquer une consigne parlée.  
• Évaluer son travail.
- 61** • Reconnaître des objets de la vie quotidienne.  
• Sélectionner des images selon un critère.  
• Justifier ses choix.
- 62** • Reconnaître des objets de la vie quotidienne.  
• Différencier deux domaines (rue, jardin).  
• Classer des objets selon le domaine où on les trouve.
- 63** • Reconnaître des objets de la vie quotidienne.  
• Différencier deux domaines (école, cuisine).  
• Classer des objets selon le domaine où on les trouve.
- 64** • Regrouper des images par association d'idées.  
• Justifier ses choix.
- 65** • Reconnaître des objets de la vie quotidienne.  
• Identifier trois domaines (végétaux, sports et animaux).  
• Catégoriser, classer des images et justifier ses choix.
- 66** • Reconnaître des objets de la vie quotidienne.  
• Classer des objets selon trois domaines (chambre, salle de bain, autre).  
• Identifier ce troisième domaine (cuisine).
- 67** • Interpréter l'expression de visages et déterminer deux catégories (joie, tristesse).  
• Classer des dessins de visages selon ces catégories.
- 68** • Se représenter mentalement la taille d'un animal à partir d'une image.  
• Classer des images selon la taille réelle des animaux illustrés.  
• Justifier ses choix en utilisant un vocabulaire adéquat.
- 69** • Se représenter mentalement la taille d'un objet à partir d'une image.  
• Classer des images selon la taille de ce qui est illustré.  
• Justifier ses choix en utilisant un vocabulaire adéquat.
- 70** • Se remémorer les objets figurant dans un univers familial (chambre) et les dessiner.  
• Justifier ses choix en utilisant un vocabulaire adapté.
- 71** • Se remémorer les objets figurant dans un univers familial (cour de récréation) et les dessiner.  
• Justifier ses choix en utilisant un vocabulaire adapté.
- 72** • Repérer à quelle catégorie appartient une série d'images (avions, animaux, outils ou aliments).  
• Imaginer et dessiner un autre élément à cette série.  
• Justifier ses choix.
- 73** • Déterminer grammaticalement le genre des noms (un, une).  
• Comprendre et appliquer un code.  
• Justifier ses choix.
- 74** • Déterminer grammaticalement le genre des noms illustrés.  
• Classer ces dessins selon leur genre.  
• Utiliser un vocabulaire adéquat.  
• Justifier ses choix.
- 75** • Déterminer grammaticalement le genre et le nombre des noms illustrés (un, une, des).  
• Comprendre et appliquer un code.  
• Justifier ses choix.
- 76** • Déterminer grammaticalement le genre et le nombre des noms illustrés.  
• Écrire le déterminant approprié (un, une ou des) devant ces dessins.  
• Justifier ses choix.
- 77** • Connaître le genre grammatical de mots usuels.  
• Déterminer le pronom (il ou elle) qui correspond à ces noms.  
• Classer les dessins selon ces pronoms.  
• Justifier ses choix.

Domaine	Fiche	Compétences développées
STRUCTURATION DE L'ESPACE	78	<ul style="list-style-type: none"> <li>Déterminer grammaticalement le genre et le nombre des noms illustrés.</li> <li>Déterminer le pronom (il ou elle) qui correspond à ces noms.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	79	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître et comprendre des consignes simples ou complexes.</li> <li>Repérer la consigne appliquée dans un exercice réalisé.</li> </ul>
	80	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Repérer le dessus d'objets dessinés.</li> </ul>
	81	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Repérer l'élément qui se situe en haut d'une scène illustrée.</li> <li>Dessiner un repère au-dessus de cet élément.</li> </ul>
	82	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Repérer l'élément qui se situe en bas d'une scène illustrée.</li> <li>Dessiner un repère au-dessous de cet élément.</li> </ul>
	83	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Repérer ce que l'on voit à la droite d'une scène illustrée.</li> <li>Repérer ce que l'on voit à la gauche d'une scène illustrée.</li> </ul>
	84	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Repérer le milieu d'objets ou de scènes dessinés.</li> </ul>
	85	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Repérer ce qui est situé entre des personnages ou des objets dessinés.</li> </ul>
	86	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Connaitre des notions spatiales essentielles au cycle 2.</li> <li>Situer des éléments les uns par rapport aux autres.</li> </ul>
	87	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer le début et la fin d'une série.</li> <li>Appréhender le sens de la lecture.</li> </ul>
	88	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans une grille.</li> <li>Comparer la position d'objets dans deux grilles.</li> <li>Identifier une position différente.</li> </ul>
	89	<ul style="list-style-type: none"> <li>Appréhender le sens de la lecture.</li> <li>Repérer une image ou une lettre située après une autre.</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	90	<ul style="list-style-type: none"> <li>Appréhender le sens de la lecture.</li> <li>Repérer une image ou une lettre située avant une autre.</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> </ul>
	91	<ul style="list-style-type: none"> <li>Appréhender le sens de la lecture.</li> <li>Dessiner un objet avant ou après un autre dans une série.</li> <li>Repérer une image située entre deux autres.</li> </ul>
	92	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Anticiper son action.</li> <li>Tracer un déplacement d'un point à un autre.</li> </ul>
	93	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Reproduire un déplacement en se référant à un modèle.</li> </ul>
	94	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans une grille.</li> <li>Situer des éléments les uns par rapport aux autres.</li> <li>Utiliser un référent.</li> </ul>
	95	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace sur deux axes (horizontal et vertical).</li> <li>Se repérer dans une grille.</li> </ul>
	96	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans une grille.</li> <li>Appliquer un déplacement codé avec des flèches.</li> <li>Coder un déplacement en utilisant des lettres correspondant à des flèches.</li> </ul>
97	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans une grille.</li> <li>Créer et coder un déplacement en utilisant des lettres correspondant à des flèches.</li> </ul>	
98	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Faire déplacer un personnage dans un espace dessiné en trois dimensions selon un code.</li> </ul>	
99	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace.</li> <li>Comprendre et appliquer un code.</li> <li>Repérer le principe de superposition de formes.</li> </ul>	

Domaine	Fiche	Compétences développées
STRUCTURATION DU TEMPS	100	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percevoir la forme schématique du dessus d'un objet dessiné en trois dimensions.</li> <li>Percevoir des positions relatives vues du dessus d'une scène dessinée en trois dimensions.</li> </ul>
	101	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'espace et le temps.</li> <li>Flécher un parcours selon l'ordre d'étapes numérotées.</li> </ul>
	102	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ranger des images dans l'ordre chronologique.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	103	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ranger des images dans l'ordre chronologique.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	104	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer la première image dans l'ordre chronologique d'une série d'images.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	105	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percevoir l'ordre logique et chronologique d'une série d'images.</li> <li>En repérer la première image.</li> <li>Appréhender la relation de cause à effet.</li> </ul>
	106	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retrouver les paires d'images qui appartiennent à un même type de situation.</li> <li>En repérer la première image dans l'ordre logique et chronologique.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	107	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retrouver les paires d'images qui appartiennent à un même type de situation.</li> <li>Repérer des situations qui se déroulent dans la même unité de temps.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	108	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer les indices temporels dans une série d'images.</li> <li>Ranger ces images dans l'ordre chronologique.</li> </ul>
	109	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer les indices temporels dans une série d'images.</li> <li>Ranger ces images dans l'ordre chronologique.</li> </ul>
	110	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ranger des images dans l'ordre chronologique.</li> <li>Reconstituer une frise chronologique de la vie.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	111	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imaginer et dessiner une situation qui précède une autre.</li> <li>Imaginer et dessiner une situation qui succède à une autre.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	112	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre le cycle du jour et de la nuit.</li> <li>Ranger des images dans l'ordre chronologique.</li> </ul>
	113	<ul style="list-style-type: none"> <li>Différencier les moments de la journée.</li> <li>Repérer des images représentant des objets ou des situations qui évoquent le matin ou l'après-midi.</li> </ul>
	114	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percevoir les catégories d'âges : bébé, enfant, adulte, personne âgée.</li> <li>Classer des images représentant des personnages selon l'âge de ceux-ci.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	115	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se représenter mentalement des vitesses en observant des images.</li> <li>Classer ces images selon les catégories : lent - rapide.</li> </ul>
	116	<ul style="list-style-type: none"> <li>Appréhender la notion de durée.</li> <li>Comparer deux séries d'images et repérer celle qui représente la situation la plus longue.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	117	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître les outils permettant de mesurer le temps qui passe.</li> <li>Classer des images selon qu'elles représentent ou non des objets qui permettent de mesurer le temps.</li> </ul>
	118	<ul style="list-style-type: none"> <li>Classer des images selon l'époque qu'elles représentent (autrefois, aujourd'hui).</li> <li>Prendre conscience du temps qui passe à travers des objets familiaux.</li> <li>Justifier ses choix.</li> </ul>
	119	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer l'ordre des jours de la semaine.</li> <li>Percevoir le caractère cyclique de la succession des jours de la semaine.</li> </ul>
120	<ul style="list-style-type: none"> <li>Associer une image à une saison.</li> <li>Connaitre l'ordre des saisons.</li> <li>En percevoir la continuité cyclique.</li> </ul>	

Nom: .....

Date: .....



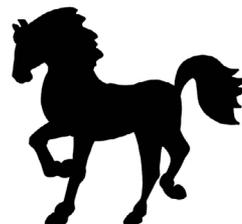
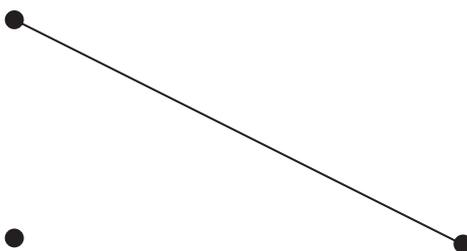
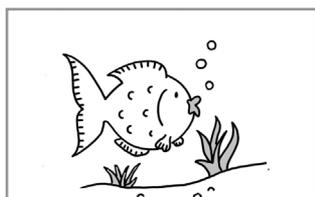
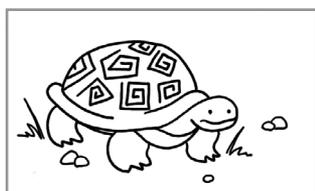
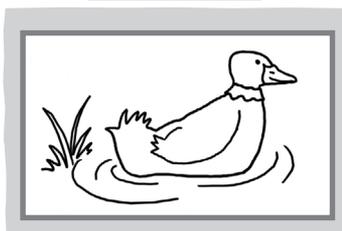
# Fiche 1

→ Observe le pictogramme, le mot en gras et l'exemple, et essaie de comprendre ce qu'il faut faire.



**Relie les images** qui représentent des animaux et celles qui représentent des personnes à la bonne étiquette.

Exemple:



Nom: .....

Date: .....



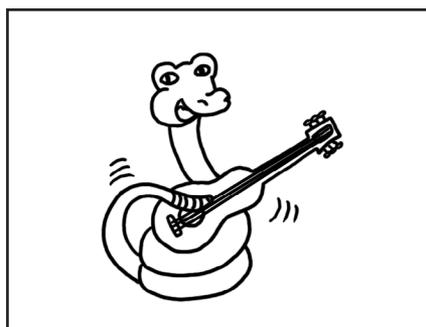
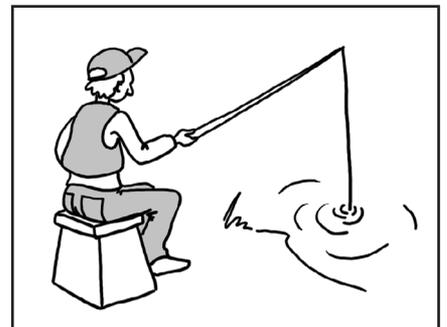
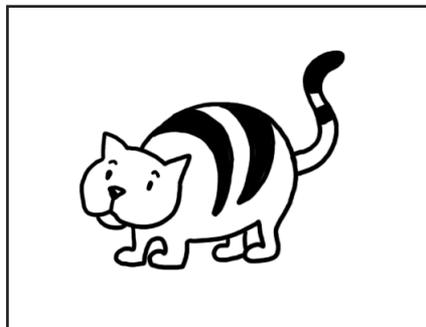
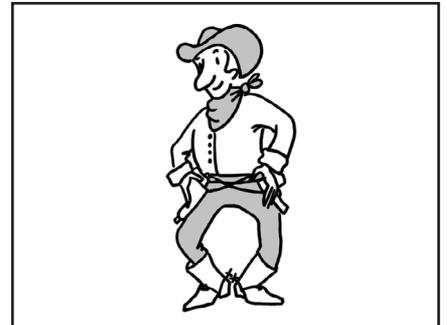
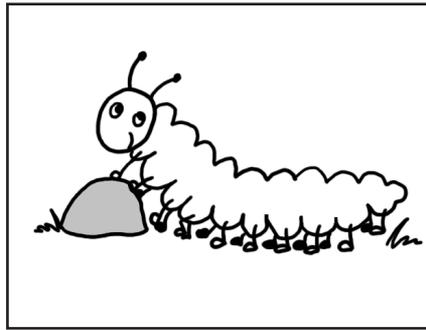
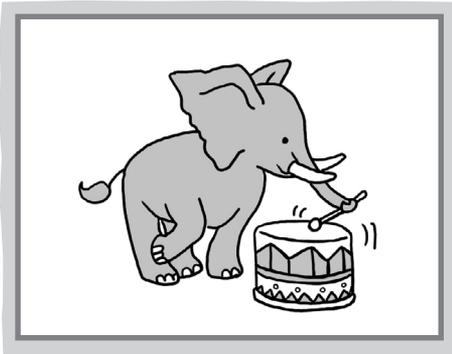
# Fiche 2

→ Observe le pictogramme, le mot en gras et l'exemple, et essaie de comprendre ce qu'il faut faire.



**Colorie** tous les personnages qui font de la musique.

Exemple :



Nom: .....

Date: .....



→ Observe le pictogramme et le mot en gras, et essaie de comprendre ce qu'il faut faire.



**Entoure** les mots identiques d'une même couleur.

**table**

**rouge**

**chat**

**vite**

**chat**

**tour**

**lit**

**rouge**

**tour**

**lit**

**vite**

**table**